

VIRTUAL BOY™

Nintendo



MARIO'S TENNIS

VUE-VMT-J-JPN
バーチャルボーイ
専用カートリッジ

マリオス テニス

ごあいさつ

このたびは任天堂バーチャルボーイ専用カートリッジ「マリオステニス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

●はじめに	1
●バーチャルボーイの調整	2
●コントローラの名称と操作方法	6
●ゲームの遊び方	11
●出場プレイヤー紹介	17
●MARIO'S TENNIS SCHOOL	21

はじめに

「こんなテニスゲームは初めてだ!!」

テニスコートを縦横無尽に走り回るマリオやヨッシー。

頭の上を飛び交うボール。マリオズテニスは、

これまでのテニスゲームの常識を越えた、

臨場感あふれるテニスゲームです。

バーチャルボーイならではの完全立体をフルに活用し、

ボールの動きやキャラクターの動きを

完璧な3次元空間に表現しています。

ボールが頭上を越えた時など思わず振り向きたくなる、

そんなバーチャル感覚を存分にこ体験ください。

● バーチャルボーイの調整



ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



STARTボタンを押すと「目の補調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



目の補正

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の補正ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。



その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

- 「目の視調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。Lのボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



●「マリオズテニス」は約10分後にオートマティッ
クポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態とな
ります。適度な休憩をとり、目や体を休めてくだ
さい。スタートボタンを押すと、ゲームを再開で
きます。



※ボールを打っている最中にいきなりオートマティクポーズが働くことは
ありません。

● コントローラの名称と操作方法

Lトリガーボタン(背指)

L○ボタン

- プレイヤーの移動
- ボールを打つ時の方向
- 項目の選択

セレクトボタン

- ポーズ状態を解除す
と隣接画面へ

スタートボタン

- ゲーム中に押すとポーズ
- 画面を送る

Rトリガーボタン(背指)

R○ボタン

- ボールを打つ
(主にストローク)
- トスを上げる
- 項目の決定
- 進行の早送り

日本ボタン

- ボールを打つ(主にロブ)
- トスを上げる

●ゲーム中はR○ボタン、L・Rトリガーボタンは使用しません。



■ゲーム中の操作

●プレイヤーの移動

Lボタンでプレイヤーは前後左右に移動します。

●サーブの打ち方

- ① プレイヤーを左右に移動させます。
- ② AボタンかBボタンを押してトスを上げます。
- ③ タイミングよくAボタンかBボタンを押すとサーブが打てます。
(Aボタンは速いサーブ、Bボタンは遅いサーブが打てます。)

●ストローク、ロブ、ボレー、スマッシュの打ち方

Aボタンでストローク(普通の球)が打て、頭より高い球がきた時は自動的にスマッシュになります。また、ネット付近では自動的にボレーになります。Bボタンでロブ(高く打ち上げる球)が打てます。

●L1ボタンの応用

サーブやストロークなどを打つ時にL1ボタンを同時に押すことで、いろいろな球を打ち分けられます。

- ・L1ボタンの上で長い球、下で短い球が打てます。
- ・L1ボタンの左右でそれぞれの方向に球が打てます。

その他の操作方法

●早送り

ゲーム中に進行を早くしたい場合は、Aボタンを押してください。プレイヤーが走って移動したり、表示が早送りされたりします。

●ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ(一時中断)になります。月調整をしたい場合は、ポーズの状態ではレクトボタンを押すと調整画面に切り替わります。調整後スタートボタンでぬけられます。

※再調整の場合は、オートマチックボースのON/OFFの切り替えはできません。

●リセット

ゲーム中にSTART・SELECT・A・B・Lトリガー・Rトリガーボタンを全部同時、押すと ゲームがリセットされます

電池マークの表示

電池が少なくなると 両側の画面に右のマークが表示され点滅します 早めに電池の交換をしてください。



操作の仕方

下の表はゲーム中に使用するボタンの操作方法です

	サーブの時	プレイ中
Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> ●トスを上げる ●低いサーブを打つ 	<ul style="list-style-type: none"> ●ストロークを打つ ●ネット近くでボレー ●高いボールをスマッシュ
Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> ●トスを上げる ●低いサーブを打つ 	<ul style="list-style-type: none"> ●ロブを打つ ●高いボールをスマッシュ
L/Rボタン	<ul style="list-style-type: none"> ●サーブを打つ時の方向を決める 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールを打つ時の方向を決める

● ゲームの遊び方

■ タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、シングルス ダブルスを選択し Aボタンで決めます



シングルス

ダブルス



■シングルの設定

右の画面が表示されたら最初に P4COMか
トーナメントを選びます。次にレベル、セリタイ
ツチの項目で難易度、セリ数をそれぞれ選び、
最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、対戦相手のプレイヤーの順
に選び、Aボタンを押して決定してください。



■ダブルの設定

右の画面が表示されたらシングルの場合と同様に
選択し、最後にプレイヤー選択で自分のプレイ
ヤー、パートナー、対戦相手の後衛、前衛の順に
選び、Aボタンを押して決定してください。



■トーナメント画面

設定画面でトーナメントを選ぶと、次の画面が表示されます。対戦相手はランダム、つまり自分のプレイヤー（タプルスの場合）は自分のチーム（B）以外の試合はコンピュータが自動的に勝敗を決めます。Aボタンを押すとゲーム開始になります。

この画面で、セット数の選択は必ずプレイヤー選択の順に行ってください。

●プレイヤーの選択をせずにスタートボタンを押した場合、シングルの場合はマリオ対ドンキーコング Jr.、ダブルスの場合はマリオ・コッシー編対ドンキーコング Jr.・キノビオ編でゲームが始まります。



トーナメント



タプルス

■ゲーム開始

コート

バートのネットのついたオシャンなコートです。シングルスとダブルスでは構造が違います。

敵プレイヤー



自分のプレイヤー

つねに、自分のプレイヤーは自分のコートでプレイします。プレイヤーの表情に注目しましょう。

シュテム

ゲームの主要
瞬間 スコア 表
示などオールマイ
ティにこなす
どんなプレイヤー
も判定、逆らう事
はできません

■リザルト画面

1試合が終わることに下の画面が表示され、その試合のいろいろなデータが表示されます。Aボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



TOTAL PTS. 試合終了時の総合ポイント

BASELINE PTS. ストロークで取ったポイント

NET PTS. ネットプレイで取ったポイント

ERRORS ミスした回

SERVICE ACE サービスエースを曲った回数

1ST SERVE% 1STサーブの成功した確率

DOUBLE FAULT ダブルフォールの回数

■レベルについて

各レベルでは、全てのプレイヤーについて以下の表のような設定になっています。

	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ネットエリア (ラケットに当たる距離)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	強い
ボールが体に 当たる	かきれない	かきれない	かきれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い

※ボールはプレイヤーの体には当たりません。

出場プレイヤー紹介



マリオ・MARIO

最も標準的な選手。足の速さ力とも安定。
 一トエリ、アも標準
 対戦時の攻撃はストローク中こそ状況に応じて前、出てくるタイプ



ルイージ・LUIGI

ア、オ、リ、選手はサ、イ、オ、ウ、足は速。
 対戦時の攻撃はマリオと同じタイプ



ピーチ姫・PRINCESS PEACH

足は遅い。かまどエリアが広い。対戦時の攻撃はほとんど前に出てこないストロークプレイヤータイプ



ヨッシー・YOSHI

全選手の中で一番遅い。かまどエリアは狭い。対戦時の攻撃はストローク後、すぐ前にでてくるネットプレイヤータイプ



キノピオ・TOAD

足は小さいが、トニーアは強い。力も弱いがシャ・ビングレシーブをすることができる。対戦時の攻撃はヨソノと同じタイプ。



ノコノコ・KOOPA

足は悪いが、トニーアは広い。力も弱いがシャ・ビングレシーブをすることができる。対戦時の攻撃はヒナチと同じタイプ。



ドンキーコングJr.・DONKEY KONG Jr.

全選手の中で、体格が最も大きい。ミートエリアが広い。
 人だ。全選手の中で、筋力がある。対戦時の
 攻撃はピーチと同じタイク。

・キノピオとノコノコは、ゲーム中ではTOAD、KOOPAと表示されます

・ミートエリアはレベルをハートにした場合のみ変わります。
 ・足が広いと速く移動できます
 ・力強いと速い球を打てます。
 ミートエリアが広いとボールに近すぎたり、離れすぎたりしていてもある程度打ち返せます。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

ゲーム上達への秘訣テクニック

●サーブ

サーブを打つ時は、相手の位置をよく見てサーブのコース、長さを決めましょう。L ボタンを操作せずにBボタンを使用するとサーブが入りやすくなります。

●レシーブ(サーブスリターン)

相手の位置をよく注意して確実に打ち返しましょう。特に相手が前に出てきた時などは、力いっぱい返さずにロフを有効に使いましょう。

●ストローク、ボレー、スマッシュ

L ボタンを押すタイミングに注意してください。Aボタン(Bボタン)よりも先にL ボタンを押すと、プレイヤー が移動して、空振りします。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

また、打ち返すボールの方向をLボタンだけでなく、打つタイミングでもかえる事ができます。例えば、Lボタンを左に押し始めのタイミングで打てば、斜め左へボールが飛びます。このタイミングをつかめば、プレイがいつきに上達するでしょう。

●ダブルスでのポジション

ダブルスでは、味方のプレイヤーと自分のポジションが重ならないようにすると、堅の立ったプレイが出来ます。

ルール

●ポイント

ポイントはゲームの一番基本となる単位です。0(ゼロ)から始まり1ポイント取ると15(フィフティーン)となり、あとは1ポイントごとに30(サーティ)、40(フォアティ)と得点を変え、先に4ポイントを取った

MARIO'S TENNIS SCHOOL

一方が1ゲームをとります。しかし、40対40(フォ・ディオール)になるとDeuce(ジュース)になります。ジュースの時は先に2ポイント連取した方が1ゲームをとります。

●ゲーム

1ゲームは4ポイントで、これを6ゲーム先取した方が1セットをとります。5ゲーム対5ゲーム以降の時は、7ゲーム先取です。ただし、6ゲーム対6ゲームになった場合は、タイブレークという特別なゲームを行います。



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●タイブレイク

ゲームカウントが6ゲーム対6ゲームとなった場合13ゲーム目にタイブレイクルールが採用されます。タイブレイクは、7ポイント先取した方が勝ちとなります。なお、タイブレイク中にポイントが6ポイント対6ポイントとなった場合は、その後2ポイント先取したプレイヤーが勝者となります。

●セット

正式な試合では、男子女子等の区別、大会等により3セットマッチから5セットマッチで行われます。このゲームでは、試合時間短縮のため5セットマッチはなく、1セットマッチ及び3セットマッチで遊ぶことができます。3セットマッチでは2セットを先取した方が勝者となります。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

ゲーム中にでてくるテニス用語

●アウト

打ったボールがコートの外に出ること ゲームではOUTの表示がでます。

●ネット

打ったボールがネットに引っかかり自分のコート側に落ちること
ゲームではNETの表示がでます



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●フォールト

サーブを失敗すること。2回続けて失敗するとダブルフォールトとなり、相手、1ポイント与えることとなります。ゲームではそれぞれFAULT、DOUBLE FAULTの表示かれます。なお、サーブはコート前半分のサービスエリアに打ち込まなければいけません。

●レット

サーブがネットに当たってサービスエリアに入ると、レットとなり、サーブを打ち直します。このゲームではLETの表示かれます。なお、ネットに当たってサービスエリアの外に出た場合は、フォールトになります。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

●サーブ

コート外のサービスポジションに立ったサーバーが、頭上に上げたトスボールを打って相手コートのサービスエリアに入れること。サーブされたボールは必ず1バウンドしてから打ち返します。サーバーとレシーバーは1ゲームごとに交替します。

●ストローク

ワンバウンドしたボールを相手側のコートに打ち返すことです。

●スマッシュ

頭より上にあるボールを強く打ち下ろす、破壊力の強い決定打です。



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●ボレー

ネットのそばで、相手が打ってきたボールをノーバウンドで打ち返すことです。

●ロブ

コートの方方に出てきた相手の頭上を超える山なりのボールを打つことです。



ルールやテニス用語はしっかりと覚えておこう。
きっとゲームの中で役にたつぞ！
さあ、今日から君もテニスプレイヤーだ！！

SCORE

スコアー表

MARIO'S TENNIS

	I	II	III
I			
II			
III			

MARIO'S TENNIS

	I	II	III
I			
II			
III			

MARIO'S TENNIS

	I	II	III
I			
II			
III			

MARIO'S TENNIS

	I	II	III
I			
II			
III			

コピーして使うと便利だよ!

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本 社 〒565 京都市東山区堀堀上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
札幌支店 〒110 東京都千代田区神田区本町1丁目22番地 TEL.(03)3254-1647
大 阪 支 店 〒531 大阪府北区本庄南1丁目13番9号 TEL.(06) 376-5870
名古屋支店 〒461 名古屋市中区錦下2丁目18番9号 TEL.(052)571-8508
岡山支店 〒700 岡山市東区南4丁目4番11号 TEL.(086)252-2038
札幌支店 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)812-8830